



Universidade de Brasília

Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação

Publicidade e Propaganda

Professora orientadora: Célia Matsunaga

Tocar e ser tocado:

o design de experiência na editoração de livros impressos

Camila Menezes Santos

Brasília, DF

Novembro de 2014



Universidade de Brasília

Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação

Publicidade e Propaganda

Professora orientadora: Célia Matsunaga

Tocar e ser tocado:

o design de experiência na editoração de livros impressos

Camila Menezes Santos

Memória apresentada ao curso de Publicidade e Propaganda,
da Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, como
requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em
Comunicação Social

Brasília, DF

Novembro de 2014

Sumário

1. Apresentação	1
2. Contextualização	2
3. Referencial	4
3.1 Lote 42	4
3.1.1 Seu Azul	5
3.2 Cosac Naify	7
3.2.1 Bonsai	8
4. História	11
5. Parâmetros	12
6. Desenvolvimento	16
6.1 Grid	16
6.2 Tipografia	21
6.3 Identidade visual	24
6.4 Materialização	28
7. Considerações	32
8. Bibliografia	33

Lista de figuras

Figura 1: exemplo de página diagramada em Seu Azul	5
Figura 2: detalhe da capa de Seu Azul	6
Figura 3: ilustrações de Seu Azul.....	7
Figura 4: capa de Bonsai e detalhes.....	8
Figura 5: miolo de Bonsai.....	9
Figura 6: margem exterior de página de Bonsai	9
Figura 7: versões da capa de Auto da Compadecida, série Teatro Moderno, 1957.	12
Figura 8: miolo de Auto da Compadecida, série Teatro Moderno, 1957.....	13
Figura 9: capa de Auto da Compadecia, 1975.....	14
Figura 10: capa de Auto da Compadecida, coleção Saraiva de Bolso, 2012	15
Figura 11: página de Auto da Compadecida, coleção Saraiva de Bolso, 2012	15
Figura 12: grid de seis colunas	17
Figura 13: diagramação em grid de seis colunas.....	18
Figura 14: diagramação em grid de seis colunas.....	19
Figura 15: diagramação em grid de seis colunas.....	19
Figura 16: diagramação em grid de seis colunas.....	20
Figura 17: diagramação em grid de seis colunas.....	20
Figura 18: Source Sans Pro e Source Serif Pro.....	21
Figura 19: texto diagramado com o sistema de classificação.....	22
Figura 20: texto diagramado com o sistema de classificação.....	23
Figura 21: paleta de cores do projeto.....	24
Figura 22: imagem editada e detalhe.....	25
Figura 23: desenvolvimento da frente da sobrecapa	26
Figura 24: partes visíveis da sobrecapa quando dobrada e em volta do livro	26
Figura 25: letterpress em papel artesanal.....	27
Figura 26: grid utilizado na capa do livro.....	27
Figura 27: capa do livro.....	28
Figura 28: detalhe da sobrecapa impressa	29
Figura 29: frente e verso da sobrecapa impressa.....	29
Figura 30: detalhe da sobrecapa impressa	30
Figura 31: o produto pronto.....	30
Figura 32: o produto pronto.....	31

Agradecimentos

Agradeço à professora Célia, não só pela orientação nesse projeto, mas por todos os conselhos dados a mim do decorrer deste ano e pela chance de desenvolver algo sob o olhar de alguém tão incrível. Agradeço também aos amigos, pelo incentivo e ajuda nas madrugadas de desespero, mas agradeço, principalmente, à minha mãe e ao meu pai. São e serão meus maiores bens. Estou em dívida eterna por todo o apoio que me dão.

Resumo

Apoiado em leituras de autores como Richard Hendel e Rafael Cardoso, este projeto experimental tem como objetivo a produção de um projeto gráfico para o livro Auto da Compadecida, de Ariano Suassuna, e sua transformação em livro impresso. Para isso, estuda-se os projetos gráficos das versões já existentes do livro, bem como projetos gráficos realizados por editoras brasileiras que trabalham com o design de experiência em livros impressos.

Palavras-chaves: comunicação visual, publicação impressa, livro, projeto gráfico, design de experiência

Abstract

Supported by the reading of authors such as Richard Hendel and Rafael Cardoso, this experimental project intends to create a graphic project for the book Auto da Compadecida, written by Ariano Suassuna, later transforming it in a printed book. For that, it is studied the graphic projects from earlier editions of the book, as well as graphic projects created by Brazilian publishers that work with experience design in printed books.

Keywords: visual communication, print publishing, book, graphic project, experience design

1. Apresentação

Durante meus anos de estudo, percebi uma real afinidade com a área do design editorial. Apesar do atual movimento migratório de leitores, que passaram a adotar o livro na sua versão digital (como visto em computadores, tablets, entre outros) em detrimento da sua versão impressa, tenho, como designer, curiosidade pelo processo de concepção e materialização de um livro impresso. Em vista dessa curiosidade, me propus a diagramar e produzir uma versão de *Auto da Compadecida*, livro de Ariano Suassuna, como trabalho de conclusão de curso.

Auto da Compadecida é a história de João Grilo e Chicó, escrita em 1955 como peça em forma de auto por Ariano Suassuna. Fundador do Movimento Armorial, iniciativa artística que pregava a criação de uma arte erudita a partir de elementos da cultura popular nordestina, Suassuna foi dramaturgo, romancista, ensaísta e poeta paraibano, falecido em julho de 2014.

A peça conta a história dos dois amigos que, na tentativa de ganharem dinheiro, vivem trapaceando a população de Taperoá, cidade do sertão paraibano que serve de cenário para o enredo. No meio das confusões de João Grilo e Chicó, João morre e a peça vai ao céu, onde Manuel (Jesus Cristo), o Encouraçado e a própria *Compadecida* passam a fazer parte da história.

Apresentada pela primeira vez em 1956 sob direção de Clênio Wanderley, *Auto da Compadecida* projetou Suassuna por todo o país e ganhou sua primeira versão em livro impresso já em 1957, devido tamanho sucesso. Adaptada para os cinemas em 2000, a história cativou mais milhares de pessoas e afirmou o lugar de João Grilo e Chicó como dois dos mais queridos personagens brasileiros.

Para que o projeto gráfico a ser pensado fosse coerente com a história a ser diagramada, estudei as decisões estéticas realizadas em versões já existentes de *Auto da Compadecida*. Já como referencial de trabalhos realizados sob a lógica do design de experiência, estudei os livros *Seu Azul*, da editora Lote 42, e *Bonsai*, da editora Cosac Naify, ambas editoras brasileiras. Por fim, com base nas observações levantadas, montei um projeto gráfico e transformei-o em livro impresso.

2. Contextualização

Acho importante, na contextualização do projeto, explicitar a validade da realização desse projeto, mas também o meu lugar dentro de tudo isso. Afinal, ele surgiu de uma inquietação pessoal e sua existência é justificada, principalmente, diante essa mesma inquietação.

Depois de um começo de vida acadêmica meio confuso (fiz jornalismo por três semestres e, embora reconheça a importância do curso, não entendo o que fui fazer lá), acabei na publicidade e hoje, em vias de graduação, me achei por completo dentro do design. Mais especificamente, no design editorial com foco em livros impressos. Quando parei para pensar sobre o trabalho de conclusão e sobre o que poderia me estimular e interessar o bastante para que eu desenvolvesse algum tipo de pesquisa em cima, o design de experiência para livros impressos veio quase que em um piscar de olhos. Afinal, foi a preocupação com o apelo estético que algumas editoras tem com suas publicações que me despertou para o design editorial.

Pensei, então, que seria interessante produzir um livro que contemplasse o mesmo apelo que essas publicações. Assim, o primeiro passo foi descobrir um pouco mais sobre o mercado do livro impresso no Brasil para entender os desafios dentro de se pensar um livro em papel e poder validar a existência desse projeto. Não pretendo aqui fazer uma análise profunda sobre o mercado de livros no Brasil, mas sim apresentar um panorama sobre a conjuntura atual, bem como dados para a justificativa desse projeto.

Com os avanços tecnológicos e a adesão ao livro em seu formato digital, tem-se a sensação de que os suportes digitais para os livros estão eclipsando o mercado editorial. No entanto, apesar de se esperar que o livro digital tenha superado a preferência pelo livro impresso nas próximas décadas, pesquisas mostram que o mercado para o livro impresso continua aquecido e crescendo.

Segundo pesquisa realizada pela OThink (2011) no Brasil, foi constatado que desde 2006 o mercado do livro impresso cresce em média 10,2% ao ano, sendo que apenas em 2011 foram comercializados mais de 430 milhões de livros. Já a 3ª edição da Pesquisa Retratos da Leitura no Brasil (2012), do Instituto Pró-Livro, mostra que da massa de cerca de 90 milhões de leitores brasileiros, apenas 5% fazem uso do livro em sua versão digital, demonstrando grande área para a possível

atuação do mercado do livro impresso. Dentre os fatores responsáveis por esse crescimento, está listado o poder aquisitivo em ascensão, responsável por inserir a cultura da leitura a novas camadas sociais, até então pouco expressivas dentro desse mercado.

Contraditoriamente, o caráter de país em desenvolvimento e grande desigualdade de renda, com difícil acesso às novas tecnologias, também é um dos motivos para a permanência do mercado do livro impresso na ativa. A expectativa, dentro das pesquisas abordadas, é de que nas próximas duas ou três décadas, o livro digital tenha assumido uma posição de destaque e tomado parcela considerável da atuação do livro impresso dentro do mercado editorial. Ainda assim, observam que o livro em papel não deverá ter desaparecido e figurará, no mínimo, dentro um nicho então específico de artigos impressos.

Segundo Aarts (2003, p. 46),

O termo design de experiência tem sido amplamente utilizado no mundo do design. Embora as definições e abordagens sejam possam diferir, em essência, todas elas se concentram na qualidade da experiência do usuário, muitas vezes significando uma mudança de foco no aumento e melhoria da funcionalidade para soluções mais culturalmente relevantes.

Assim, esse projeto se propôs a estudar o processo de concepção de um projeto gráfico e materializá-lo sob a ótica do design de experiência, pensando em decisões estéticas que impactassem a experiência de leitura do usuário em contato com o livro.

3. Referencial

É fato que não lidamos mais com o livro impresso do modo que costumávamos. Há 20 anos atrás, o livro em papel era o único suporte para publicações como, por exemplo, obras literárias ou até mesmo enciclopédias. Hoje, podemos ler essas mesmas publicações em suas versões digitais com o auxílio de aparelhos como computadores, tablets, entre outros. Salvo os casos em que o acesso aos livros digitais é barrado por questões socioeconômicas, a compra do livro em seu suporte impresso denota preferência. Nesse caso, podemos dizer que ler livros impressos faz parte da personalidade do leitor em questão. É uma escolha pessoal. E é no âmbito desse mercado, voltado para o consumidor que prefere o livro impresso, que vamos pensar o design de experiência.

Bons exemplos de editoras que tem atuado nesse nicho de consumidores são a Cosac Naify e a Lote 42, ambas de São Paulo. É significativo perceber que não foi preciso buscar referências em terras estrangeiras para design de experiência feito com maestria na editoração de livros. O que significa não só que temos trabalhos referência sendo feitos no país, mas que, apesar de algumas dificuldades, o mercado está ativo aqui também, possibilitando que novos projetos sejam realizados na área. Por isso, para a parte de referencial do projeto, estudei um exemplar de cada editora a modo de demonstrar como elas tem aplicado o design de experiência em seus títulos.

3.1 Lote 42

A Lote 42 é uma editora sediada em São Paulo fundada em 2012. Extremamente cuidadosa com os projetos impressos em que investe, a editora se caracteriza como sem preconceitos quanto aos suportes, apostando também no meio digital para a expansão da editora e de seus livros. Assim, a Lote 42 cria *hotsites*¹ para os livros que edita e permite maior interação entre leitor e editora.

A editora se caracteriza, principalmente, pelos livros que escolheu editar. Dois deles foram, inclusive, de expoentes do mundo web que viram uma demanda para se materializar em livro (Juliana Cunha com Já Matei por Menos, de blog homônimo,

¹ *Hotsite*: site com tempo de existência determinado, criado dentro de ação de comunicação específica.

e Alexandra Moraes com O Pintinho, personagem de conta na rede social Twitter), respondendo à demanda do público pelo conteúdo.

Agora em 2014, a Lote 42 foi responsável pela editoração do livro *Seu Azul*, de Gustavo Piqueira, livro que ganhou peça de mesmo nome e que foi o título da editora estudado aqui.

3.1.1 Seu Azul

Não tive acesso ao exemplar físico do livro *Seu Azul*, mas estudei-o a partir das imagens liberadas pela editora em sua loja online. É claro que teria sido muito melhor tê-lo em mãos, mas tive acesso a material o suficiente para ter uma ideia geral do projeto gráfico do livro e tirar considerações como insumo para a materialização do meu projeto. Inclusive, boa parte do material que consegui foi justamente por causa da existência de um *hotsite* para o livro.

Primeiro, vamos entender o perfil do livro. *Seu Azul* é a história de um casal que caiu na monotonia e, por conselho do terapeuta, começam a discutir na hora do jantar as notícias dadas pelos principais portais brasileiros. Boa parte do projeto gráfico se apoia no teor da história. Especialmente o jeito de diagramar as falas.

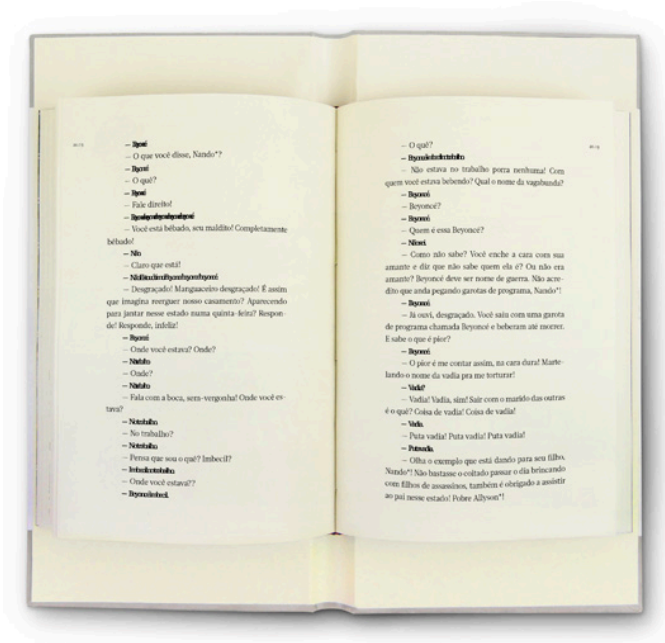


Figura 1: exemplo de página diagramada em *Seu Azul*

Para diferenciação das falas, o design optou por diagramar as falas do personagem Fernando, uma das partes do casal, em negrito e com *tracking*² menor. Já as falas de Giuliana, a outra parte, são em peso regular e com *tracking* que aparenta ser padrão. Embora uma decisão consciente e que deve ter a ver com o caráter da história, a diferenciação de falas com o peso negrito e *tracking* reduzido afeta negativamente a leitura³.

O tamanho do livro é de 15x29cm, o que nos leva a crer, com base na figura 1 acima, que o miolo do livro é em A5 (14,85x21cm), deixando as margens superior e inferior entre miolo e capa bem grandes. Inclusive, boa parte da experiência de leitura de Seu Azul reside em como a capa foi feita. Não só ela é consideravelmente maior do que miolo, configurando toda uma nova disposição das páginas e interação com o livro, a sua frente tem margens superior e inferior com cobertura texturizada, feita de areia.



Figura 2: detalhe da capa de Seu Azul

Outro aspecto interessante do livro, e que é inspirado na narrativa, são as ilustrações feitas mimicking desenhos de criança. Seriam, supostamente, os

² *Tracking*: espaçamento uniforme entre os caracteres de um texto. Não deve ser confundido com *Kerning*, que é o espaçamento específico entre dois caracteres.

³ Leiturabilidade: capacidade, facilidade em ler um texto. Envolve não só a legibilidade das letras, mas contraste texto-fundo, diagramação das páginas, entre outros quesitos. Não deve ser confundido com legibilidade, que diz respeito à capacidade de identificar as letras e, por consequentes, as palavras de um texto.

desenhos do filho de Fernando e Giuliana, Alysson, de 7 anos. O que é uma escolha bem interessante, que se propõe a contar a narrativa pelos olhos da criança.

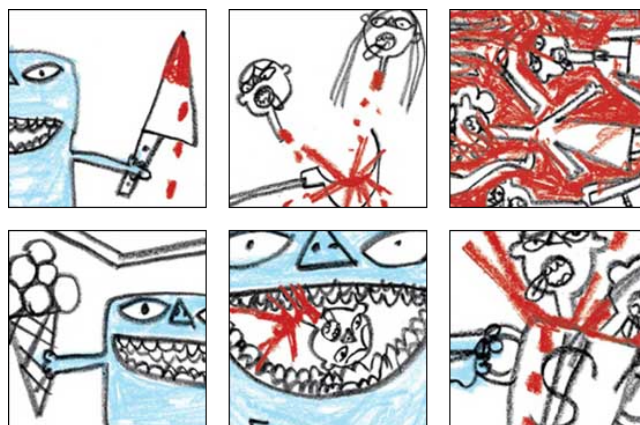


Figura 3: ilustrações de Seu Azul

3.2 Cosac Naify

A Cosac Naify é uma editora sediada em São Paulo fundada em 1997 por Charles Cosac, empresário brasileiro, e Michael Naify, empresário americano e cunhado de Cosac. A Cosac Naify é mais do que referência para quem trabalha no mercado de editoração. A marca carrega mais de 750 títulos publicados, dentre eles versões de **Os Miseráveis**, **Anna Kariênina**, **Moby Dick**, além de diversos títulos brasileiros de autores como Carlos Drummond de Andrade e Manuel Bandeira.

Um dos mais notáveis trabalhos realizados pela Cosac Naify é a editoração de **Bartleby, o Escrivão**, livro de Herman Melville, um belo exemplo de design de experiência. Para começar a ler o livro, o leitor precisa, antes de tudo, descosturar a capa na linha indicada. Depois, com auxílio de uma espátula que vem junto ao livro, ela precisa cortar páginas que vieram grudadas para continuar a leitura. Tudo isso uma releitura do próprio personagem, Bartleby, conhecido pelo caráter enigmático.

Resolvi, para o referencial do projeto, analisar um dos livros de Alejandro Zambra diagramados pela Cosac Naify: **Bonsai**. Vale dizer que, com esse estudos, procuro identificar quais as ligações que o designer conseguiu fazer entre história e projeto gráfico, além de observar quais foram as suas escolhas estéticas, como famílias tipográficas, grid, etc.

3.2.1 Bonsai

Bonsai, por Alejandro Zambra, é a história de Julio e Emilia, um casal com fim programado: é delatado pela própria orelha o fato de que Emilia morre. E apesar desse caráter mórbido, de antes mesmo da primeira página já se anunciar a morte, apesar de tudo o que acontece dentro do livro, o projeto gráfico é leve, calmo, o que Julio e Emilia gostariam de ter sido, mas não foram.

A primeiro olhar, é só um livro bonito: a capa é texturizada e os grafismos são bem feitos. Mas depois de ler o livro, se você tiver o olho um pouquinho mais afiado, é capaz de perceber como algumas escolhas do projeto gráfico conseguem se alinhar à história.



Figura 4: capa de Bonsai e detalhes

O papel da capa é quase poroso na frente e bem liso e brilhante no verso. A ilustração da capa, em tons de branco e azul, é simples, geométrica e bonita. O livro tem as orelhas do mesmo tamanho da capa e é preciso alinhar as duas para que se consiga ler a sinopse. É a parte que que menos gosto do livro. Embora não atrapalhe a leitura, também não acrescenta nada ao projeto gráfico, não de modo óbvio, pelo menos. De todo modo, é uma boa capa.

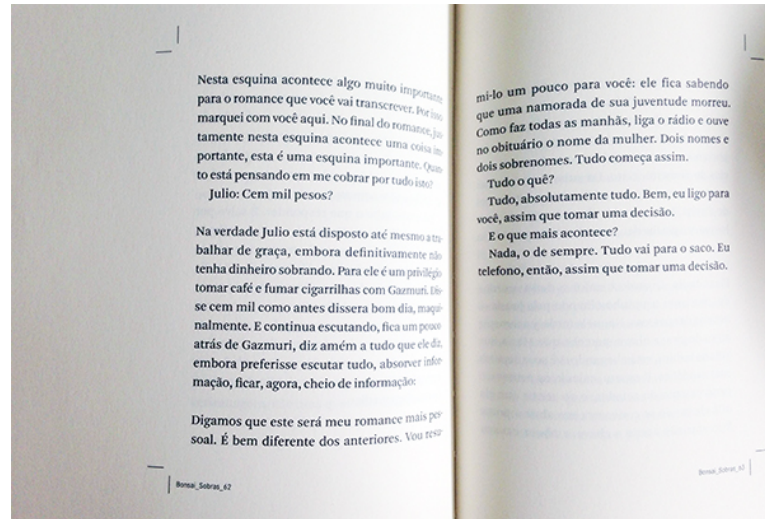


Figura 5: miolo de Bonsai

Agora, o miolo. Se as orelhas desse livros são as que menos gosto dentro de todos os livros que conheço, talvez o seu miolo seja o meu predileto. O livro, que tem 16x22cm, caberia facilmente em um exemplar de 9,5x12cm. Ele vem, inclusive, com marcas de corte no miolo e capa serrilhada para quem corajoso for descer a guilhotina no livro. Confesso que fiquei tentada, mas gosto tanto dele nesse tamanho que prefiro comprar outro exemplar e, aí sim, passar a faca. Gosto de pensar que essa não refilagem é uma menção ao relacionamento de Julio e Emilia: meio bruto, meio inacabado.



Figura 6: margem exterior de página de Bonsai

As enormes margens exteriores do livro fazem com que seja muito tranquilo de segurá-lo, sendo praticamente impossível ter que limitar até onde o seu polegar pode ir para não tampar o texto. Vejo as margens grandes como uma significância de todo o vazio que Emilia deixou em Julio. Mas diferente das exteriores, as margens interiores são bem pequenas, deixando o texto de uma página muito perto do texto da outra. Me incomoda um pouco ter que forçar o livro a abrir para separar uma mancha⁴ da outra.

⁴ Referência a mancha gráfica, espaço que o texto ocupa dentro da página.

4. História

Uma das decisões mais difíceis foi a mais importante de todas: que livro diagramar? Sempre gostei de ler, mas não me parecia certo mexer com nenhum dos meus livros favoritos. Então acabei procurando algo distante, alguma história boa, mas que não se relacionasse muito comigo. Acabei escolhendo **Alice no País das Maravilhas**, de Lewis Carroll. Parecia uma boa ideia. Teria bastante coisa para trabalhar, a história é bem dinâmica, teria várias oportunidades para fazer intervenções no livro. O problema é que, com o passar o tempo, perdi o interesse pela história - e acabou que a sugestão também não cativou minha orientadora.

Passei para outro título. Conversando com uma amiga, falamos sobre **O Apanhador no Campo de Centeio**, de J.D. Salinger. Resolvi diagramá-lo, pareceu uma boa ideia. Eu não conhecia a história, então estava distanciada o bastante para montar um projeto gráfico que não carregasse muito das minhas percepções e fosse mais objetivo. Comecei o projeto, mas com uma semana ou duas, perdi o interesse.

Numa das reuniões de orientação, estávamos eu e minha orientadora, a professora Célia, discutindo possibilidades de títulos para o projeto. Ela me perguntou se não havia algum autor brasileiro que eu gostaria de trabalhar e nada me vinha à cabeça. Até que, de lampejo, me lembrei que quando minha mãe ficou grávida da minha irmã.

Depois que minha irmã nasceu em fevereiro, minha mãe ficou em casa por uns meses e meu pai e eu fazíamos muitas coisas. Por falta de companhia, ele me levou para ver o carnaval no camarote do Expresso 2222, circuito Barra/Ondina. Me lembro de perguntar se Red Bull era refrigerante, comer muito crepe no palito e ganhar uma pochete da Uol. Deve ser a segunda memória mais forte da minha infância, porque a primeira é de ter ido ao cinema com meu pai assistir **O Auto da Compadecida**, mais ou menos na mesma época. Lembrei de Ariano Suassuna, de sua ida para perto da Compadecida e resolvi diagramar a peça.

5. Parâmetros

Para começar a pensar o projeto esteticamente, pesquisei e estudei algumas das versões existentes de *Auto da Compadecida*, para usar de parâmetros. A mim era importante entender o lugar comum dessas versões, justamente para não cair no erro de fazer algo parecido, que não acrescentasse muita coisa.

A maioria das edições do livro é de décadas atrás. Não sei se por causa do sucesso do filme baseado na peça homônima, mas são poucos os trabalhos atuais em cima do título. De todo modo, vale a avaliação. Foi em cima dessas versões que observações pertinentes e que sustentam o projeto gráfico do livro que produzi surgiram.



Figura 7: versões da capa de *Auto da Compadecida*, série Teatro Moderno, 1957

A primeira versão é a ser estudada - também a primeira versão a existir - foi a da editora Agir, hoje selo do grupo Ediouro, parte da série Teatro Moderno. Não tive acesso ao livro fisicamente, mas consegui analisar capa e miolo a partir de imagens encontradas na internet. Como fazia parte de uma série que pouco tinha a ver com a peça em si, o projeto gráfico não reflete o teor da história. A série Teatro Moderno abrangia outros títulos de Suassuna, mas possuía projeto gráfico neutro a modo de se adaptar às peças dos outros autores nela também contemplados.

Uma das coisas que me surpreendeu ao analisar o miolo dessa versão foi modo que as falas são indicadas. Diferente das versões mais atuais do livro e de outros livros que carregam peças, há uma linha entre nome do personagem e fala, tornando mais fácil entender a quem aquela fala pertence.

Podemos ver também o uso de uma classificação da informação, em que o texto é disposto a fim de indicar seu caráter. Por exemplo, o nome do personagem vem sempre centralizado e em caixa alta, precedido e sucedido por dupla quebra de linha. As indicações de gesto vem entre parênteses e em itálico quando dentro da fala e apenas em itálico quando indicadas após nome do personagem, antes da fala.

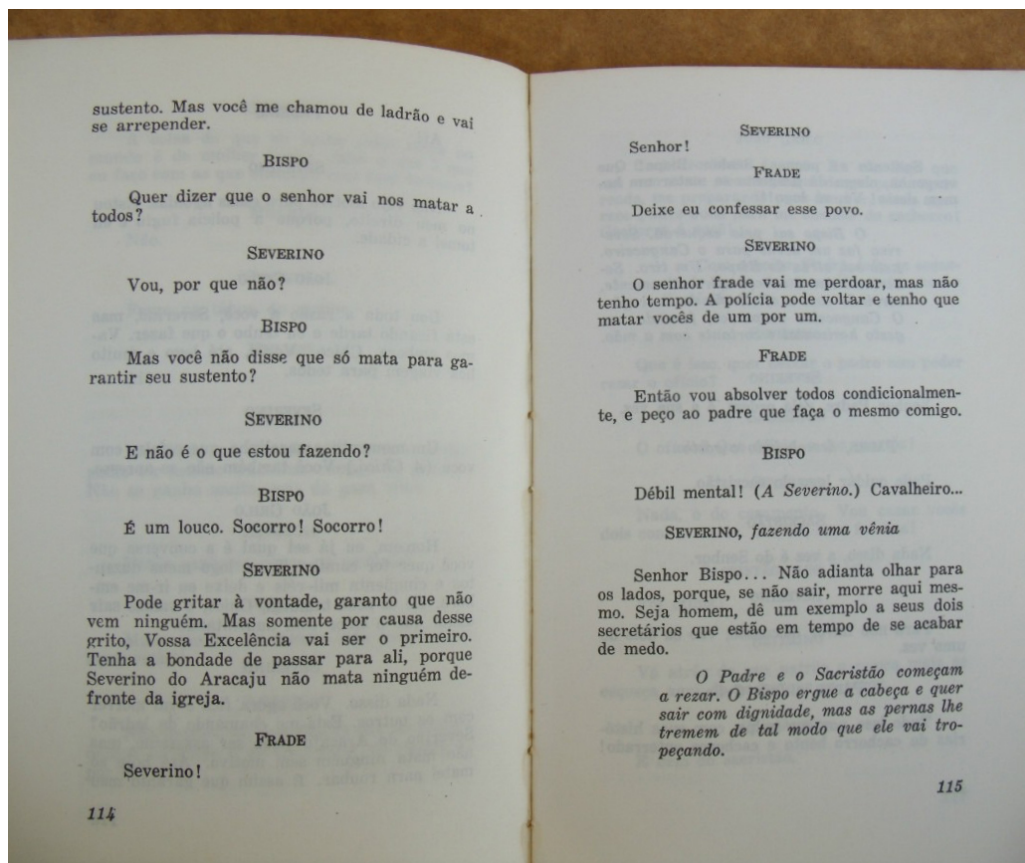


Figura 8: miolo de Auto da Compadecida, série Teatro Moderno, 1957

A segunda versão a ser estudada também é da editora Agir e data de 1975. O diferencial dessa versão é pertencer a uma série de títulos de Ariano Suassuna, o que lhe conferiu identidade visual muito diferente da série Teatro Moderno e muito mais próxima ao teor da história. Não consegui estudar o miolo dessa versão, mas creio que não deve se diferenciar muito da versão de 1957. De todo jeito, o aspecto mais importante a se estudar aqui é justamente o tratamento estético da capa. As ilustrações, que buscam referência no cordel nordestino, fazem parte do nosso imaginário coletivo sobre o Nordeste.

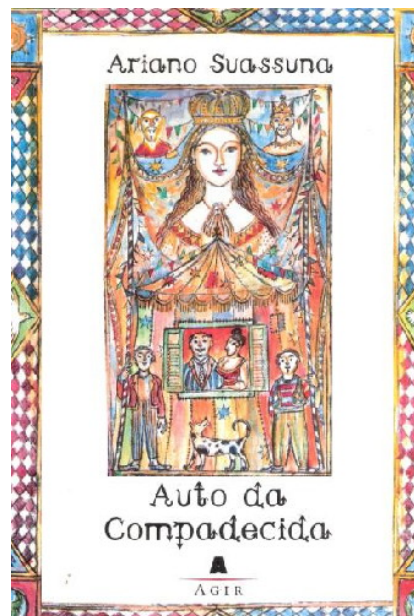


Figura 9: capa de Auto da Compadecia, 1975

A terceira versão a ser estudada foi da editora Saraiva e data de 2012. Bem como a edição de 1957, essa edição faz parte de uma série específica que não se relaciona ou com a história, ou com o autor. O projeto gráfico é simples e adaptável aos inúmeros outros títulos que fazem parte da série. O miolo é diagramado de modo padrão, sendo que a cor e ilustração da capa (sempre uma caricatura do autor) muda de acordo com o livro.

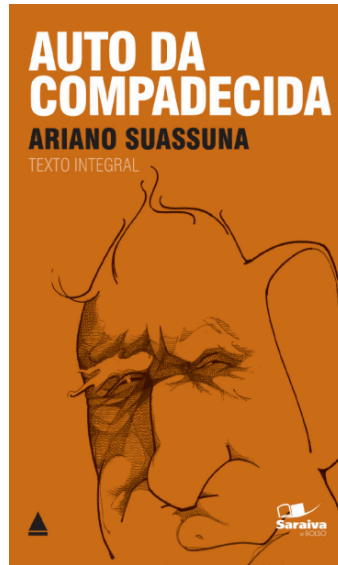


Figura 10: capa de Auto da Compadecida, coleção Saraiva de Bolso, 2012

Bem como na maioria das editorações de peças em livros, não há um sistema de classificação da informação (como na edição de 1975) que seja muito claro, causando confusão visual e prejudicando a leitura.

João Grilo
 Antônio Martinho? Faz três anos que ele morreu.
 Chicó
 Mas era vivo quando eu tive o bicho.
 João Grilo
 Quando você teve o bicho? E foi você quem pariu o cavalo, Chicó?
 Chicó
 Eu não. Mas do jeito que as coisas vão, não me admiro mais de nada.
 No mês passado uma mulher pariu um, na serra do Araripe, para os lados
 do Ceará.
 João Grilo
 Isso é coisa da seca. Acaba nisso, essa fome: ninguém pode ter menino
 e haja cavalo no mundo. A comida é mais barata e é coisa que se pode
 vender. Mas seu cavalo, como foi?

Figura 11: página de Auto da Compadecida, coleção Saraiva de Bolso, 2012

Evitei a análise do grid⁵ em cima dessas versões, pois todas elas foram construídas em texto corrido numa só coluna.

⁵ Grid: malha de linhas horizontais e verticais, usada para organizar elementos dentro de uma composição gráfica.

6. Desenvolvimento

O trabalho de um designer de livro difere essencialmente do de um artista gráfico. Este está buscando constantemente novos meios de expressão, levado ao extremo pelo desejo pessoal de ter um "estilo pessoal". Um designer de livro deve ser um servidor leal e fiel da palavra impressa. (...) O objetivo do artista gráfico é a auto-expressão, ao passo que o designer de livro responsável, consciente de suas obrigações, é destituído dessa ambição. TSCHICHOLD (apud HENDEL, 2003, p. 5).

Depois de estudar títulos brasileiros editorados sob a lógica do design de experiência e as versões já existentes de Auto da Compadecida, dei início ao desenvolvimento da minha versão do livro. O primeiro passo foi a criação do projeto gráfico, contemplando o estudo do grid, das cores, das imagens e das famílias tipográficas e serem utilizadas no produto. O segundo passo foi a definição dos materiais e a impressão do livro.

Desenvolvendo o produto dentro do design de experiência, escolhi trabalhar a experiência do leitor através de estímulos sensoriais. Para mim, era importante que o leitor interagisse com o produto, experienciando-o tátil e visualmente. Por isso, coloquei bastante ênfase nos materiais e imagens utilizados no livro.

6.1 Grid

Todo trabalho de design envolve a solução de problemas nos níveis visual e organizacional. Figuras, campos de texto, títulos, dados tabulados, todas essas partes devem se conjugar para ocorrer a comunicação. O grid é simplesmente uma forma de atingir esse objetivo. ele pode ser solto e orgânico, ou rigoroso e mecânico. Para alguns designers, ele representa uma parte inerente do ofício do design, assim como a carpintaria é parte do ofício da marcenaria. A história do grid é a de uma evolução na forma como designers gráficos pensam o projeto, bem como uma resposta a problema específicos de comunicação e produção que precisavam ser resolvidos. Entre outras coisas, o grid ajuda a resolver problemas de comunicação de grande complexidade. SAMARA (2001, p.68)

Durante o estudo das versões existentes de Auto da Compadecida, fiz uma importante observação sobre como o a versão de 1957 é diagramada. Diferente das demais, o texto categoriza a informação e a diagrama conforme sua natureza. Se a informação disposta for o nome do personagem, será diagramada de forma x; se for a fala do personagem, de forma y, e assim vai. Essa hierarquização auxilia no entendimento do texto pelo leitor, e me era importante que também fosse assim no meu projeto.

Uma das primeiras decisões que tomei quanto à hierarquização do texto foi que separaria os nomes dos personagens das falas, colocando-os em colunas diferentes. Mas não era possível trabalhar apenas com duas colunas, pois os espaços seriam desproporcionais. Afinal, há muito mais texto a ser diagramado do que indicação de fala. Logo, pensei em trabalhar com um grid em colunas que me desse a liberdade de separar uma coluna para a indicação das falas, mas que reservasse boa parte da mancha gráfica para a diagramação das falas em si. Assim, optei por um grid em 6 colunas, que me permite dispor a informação em uma série de larguras e tamanhos, mas mantém o projeto coeso.

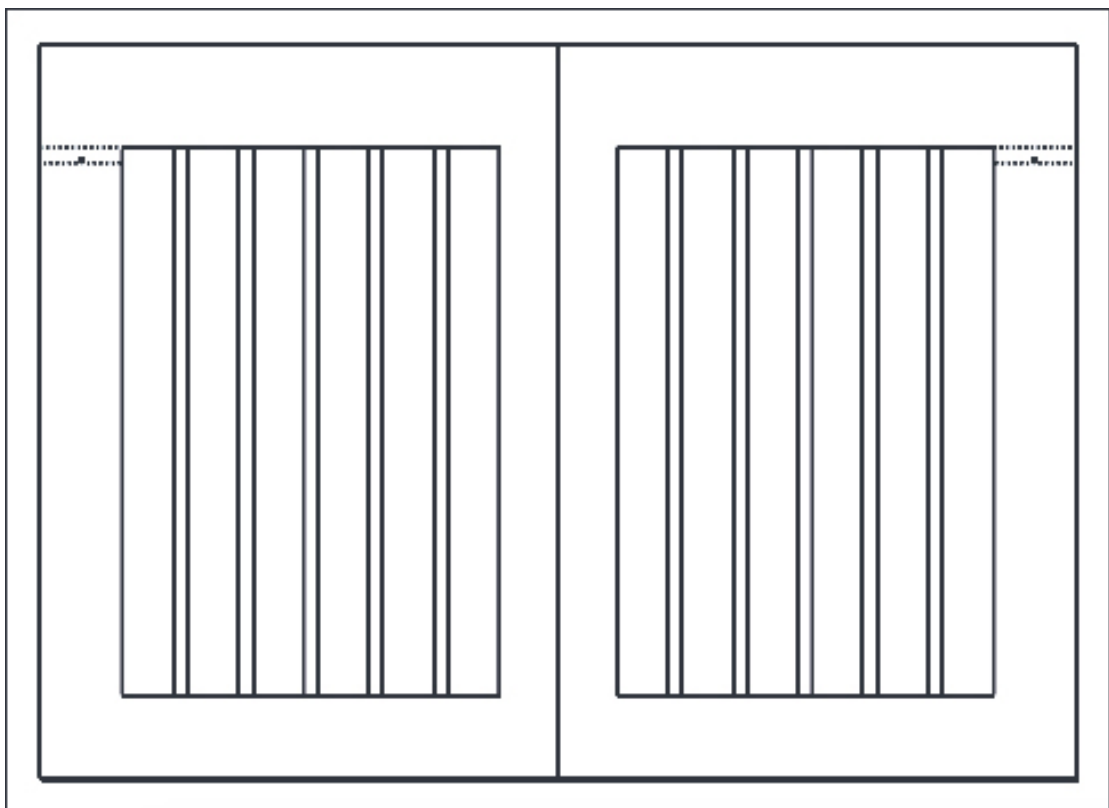


Figura 12: grid de seis colunas

O formato escolhido para o projeto foi A5 (148,5x210mm). As margens superior, exterior, interior e inferior foram, respectivamente, de 40mm, 30mm, 25mm e 30mm. As margens exteriores de 30mm permitem a fácil alocação do polegar na página enquanto seguramos o livro, sem se sobrepor ao texto. A medianiz entre as colunas foi de 4,5mm. A distância entre as *baselines*⁶ foi de 12pt. A paginação foi colocada na altura da primeira *baseline* da mancha gráfica delimitada, nas margens exteriores.

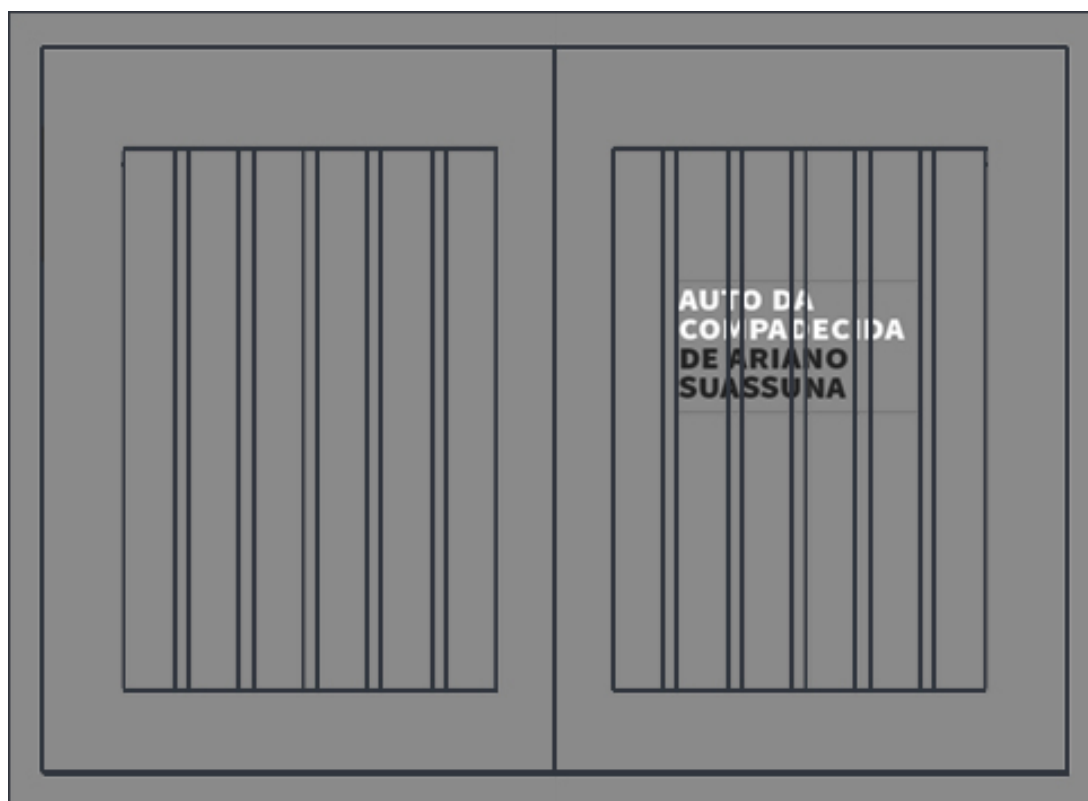


Figura 13: diagramação em grid de seis colunas

⁶ *Baseline*: linha base, grid horizontal de linhas onde o texto é alocado.

6.2 Tipografia

Não é somente o que o autor escreve num livro que vai definir o assunto do livro. Sua forma física, assim como sua tipografia, também o definem. Cada escolha feita por um designer causa algum efeito sobre o leitor. Este efeito pode ser radical ou sutil, mas normalmente está fora da capacidade do leitor descrevê-lo. (HENDEL, 2003, p. 11)

Utilizei as versões de 1975 e de 2012 do livro para compor o texto a ser diagramado. Misturando elementos das duas, consegui 104 páginas de miolo com centenas de falas. Para que a leitura fosse o menos cansativa possível, procurei trabalhar com famílias tipográficas⁷ de grande leitura. Por isso, escolhi a Source Sans Pro e a Source Serif Pro, ambas da Adobe.

Criadas por Paul D. Hunt e Frank Gießhammer, respectivamente, essas famílias se complementam e trazem um pouco de dinamismo ao texto diagramado. A escolha da família serifada para o texto corrido justifica-se, principalmente, pela existência da serifa. Essas terminações nas letras ajudam com que liguemos-as umas às outras e formemos as palavras com mais facilidade.

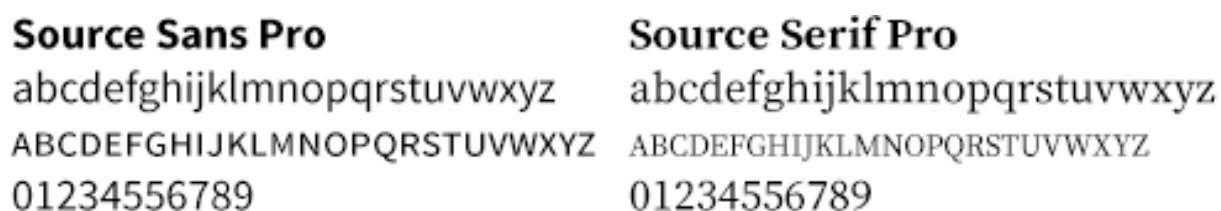


Figura 18: Source Sans Pro e Source Serif Pro

⁷ Família tipográfica: conjunto de fontes com as mesmas características estilísticas, mas que apresentam diferenças em altura, espessura e similares (pesos negrito, itálico, entre outros). Já fonte é um conjunto de caracteres tipográficos que possuem os mesmos atributos.

Além da separação do conteúdo em colunas diferentes, com as indicações dos personagens em uma e as falas em outras, eu queria categorizar a informação com o auxílio da tipografia.

Para criar dinamismo no projeto, preferi usar as diferenças das famílias para criar essa hierarquização, em vez de usar os pesos diferentes de uma ou outra. Assim, criei um sistema para diagramar o texto da peça de acordo com o que ele indicasse. A classificação foi feita do seguinte modo:

- a. Para indicação de fala do personagem: Source Sans, 8pt, semibold, coral queimado *lowercase small caps*, alinhado à direita.
- b. Fala do personagem: em Source Serif, 8pt, regular, justificado, cinza chumbado.
- c. Indicação de gesto em cena:
 - c.1. quando no começo da fala: seguido por *underline*, em Source Serif, 8pt, cinza chumbado, *lowercase small caps*;
 - c.2. quando ao final da fala: precedido por *underline*, em Source Serif, 8pt, cinza chumbado, *lowercase small caps*, ponto final;
 - c.3. quando dentro da fala: precedido e seguido por *underline*, em Source Serif, 8pt, cinza chumbado, *lowercase small caps*;
 - c.4. quando antes, após ou dentro da cena, mas maior que quatro linhas: precedido e seguido por dupla quebra de linha, em Source Serif, 8pt, justificado, cinza chumbado, *lowercase small caps*, ponto final.

JOÃO GRILO	Você vem com uma história dessas e depois se queixa porque o povo diz que você é sem confiança.
CHICÓ	Eu, sem confiança? Antônio Martinho está para dar as provas do que eu digo.
JOÃO GRILO	Antônio Martinho? Faz três anos que ele morreu.
CHICÓ	Mas era vivo quando eu tive o bicho.
JOÃO GRILO	Quando você teve o bicho? E foi você quem pariu o cavalo, Chicó?
CHICÓ	Eu não. Mas do jeito que as coisas vão, não me admiro mais de nada. No mês passado uma mulher teve um, na serra do Araripe, para os lados do Ceará.

Figura 19: texto diagramado com o sistema de classificação

PADRE APARECENDO NA IGREJA_ Que há? Que gritaria é essa? _FALA AFETADAMENTE COM AQUELA PRONÚNCIA E AQUELE ESTILO QUE LEON BLOY CHAMAVA “SACERDOTAIS”.

CHICÓ Mandaram avisar para o senhor não sair, porque vem uma pessoa aqui trazer um cachorro que está se ultimando para o senhor benzer.

PADRE Para eu benzer?

CHICÓ Sim.

PADRE COM DESPREZO_ Um cachorro?

CHICÓ Sim.

PADRE Que maluquice! Que besteira!

Figura 20: texto diagramado com o sistema de classificação

Também em relação à diagramação do texto, foi decidido a permissão de viúvas e a não obrigatoriedade de *squared-off pages*⁸. A intenção era que nenhuma fala fosse quebrada ao meio. Logo, se a última fala de uma página não coubesse inteiramente nela, seria mandada para a próxima página, iniciando-a.

⁸ *Squared-off page*: página em que a primeira e última *baselines* da mancha gráfica possuem texto.

6.3 Identidade visual

Depois de pensar o grid e a tipografia do projeto, foi ao pensar sua identidade visual que ele realmente começou a tomar forma. Todas as decisões aqui tomadas foram feitas com muito cuidado para guiar o projeto sob o design de experiência e, ainda assim, conseguir representar a história de Auto da Compadecida.

Penso que, argumentando ser este o *meu* trabalho de conclusão de curso, me dei algumas liberdades para pensar decisões que fossem mais minhas do que técnica ou teoricamente embasadas. A paleta cores foi uma delas. De início, recusei que todo e qualquer tom levemente quente pudesse fazer parte do projeto gráfico. Vi na figura de Nossa Senhora, a Compadecida, a possibilidade de puxar o azul para o projeto e colocá-lo como cor de destaque. Evolui bastante dentro da identidade visual até perceber que, talvez, estivesse fugindo da realidade do livro.

Uma das coisas me justificava o uso do azul era justamente propor essa quebra entre cores quentes e Nordeste. Por mais que nosso imaginário popular sempre recorra ao barro e ao cordel ao pensar no Brasil nordestino, eu queria me desafiar a pensar esse projeto sob outra lógica. Mas valeu também reconhecer o tom do texto que eu estava diagramando. Auto da Compadecida é, para mim, uma das histórias mais nordestinas que existe, bem como Suassuna foi um dos nordestinos mais nordestinos que existiu.

Já que eu não queria trabalhar com a ilustração do cordel, nem propor que qualquer outro tipo de ilustração fosse representativo dessa história, escolhi me valer um pouco do imaginário popular e usar um tom quente, o coral, para guiar o projeto. Em combinação com um tom de cinza, formam a paleta de cores utilizada.



Figura 21: paleta de cores do projeto

Apesar de não querer utilizar ilustrações no projeto, queria usar imagens. Poucas, mas que ajudassem a constituir uma identidade visual para o projeto gráfico. Minha ideia era que o foco ficasse por completo no texto, mas que o livro possuísse algumas interações imagéticas, parte da estimulação visual que eu queria propor.

Assim, estipulei um caminho de tratamento para as imagens utilizadas no projeto, referenciando o processo da reticulagem⁹. Todas as imagens usadas foram editadas com auxílio do Adobe Photoshop, desaturadas com preto calçado em azul e pontilhadas com o filtro *color halftone*, raio 8. Realizado nesses moldes, a imagem formada precisa ser vista de longe pra ser melhor entendida, parte da interação livro/leitor que eu me propus a estimular.

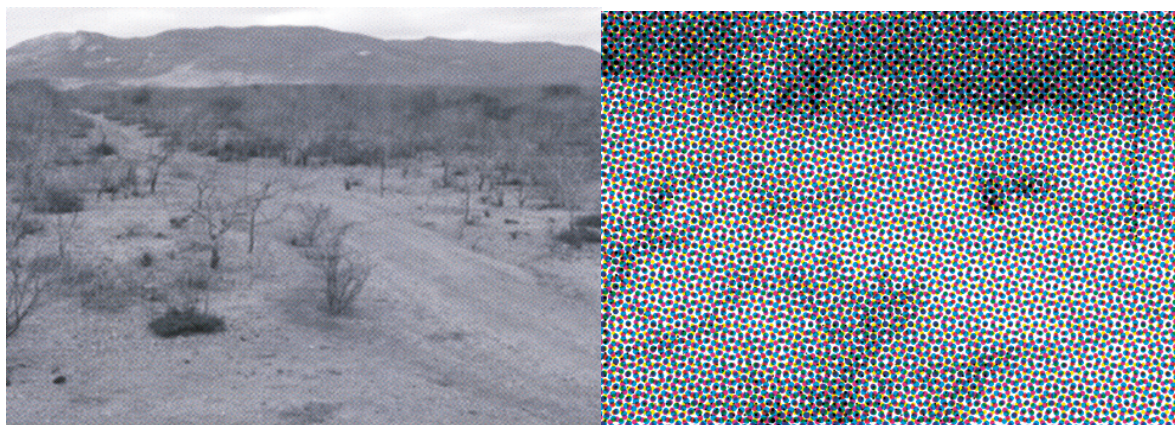


Figura 22: imagem editada e detalhe

O mesmo processo foi utilizado para editar as imagens utilizadas na sobrecapa. Para frente, utilizei um retrato de Ariano Suassuna. Escrevi a citação "não sei, só sei que foi assim", fala mais conhecida do personagem Chicó, e esfumacei a frase com uma série de efeitos. Para o verso da sobrecapa, espelhei a frase esfumada e a coloquei em um fundo coral. Apliquei o *color halftone* na imagem e escrevi a citação "ah promessa desgraçada, ah promessa sem jeito, Chicó", uma das falas mais conhecidas de João Grilo.

⁹ Reticulagem: processo pelo qual uma imagem se forma a partir de pontos em ciano, magenta e amarelo que, agrupados em tamanhos diferentes, passam a sensação óptica de tons diferentes.

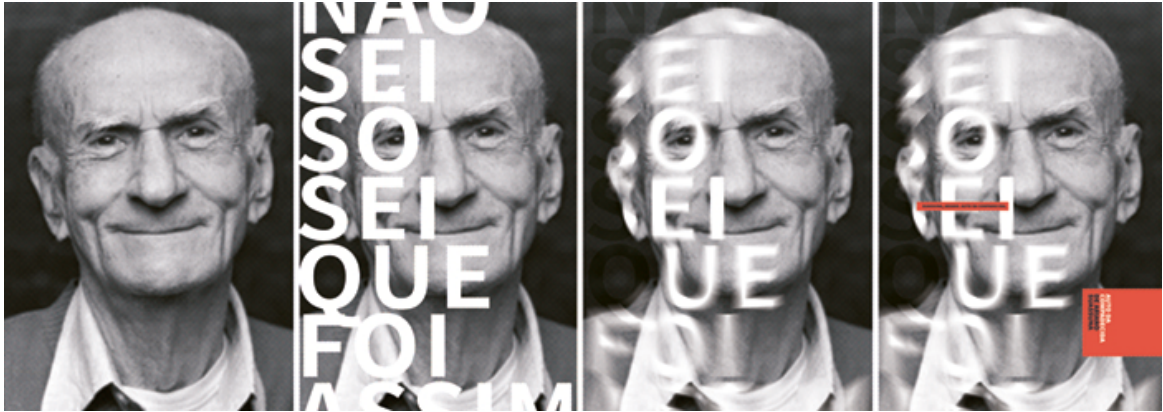


Figura 23: desenvolvimento da frente da sobrecapa

A informação na sobrecapa (título, autor e lombada) foram diagramadas de modo a ficarem visíveis uma vez que a sobrecapa estiver dobrada, cobrindo o livro.

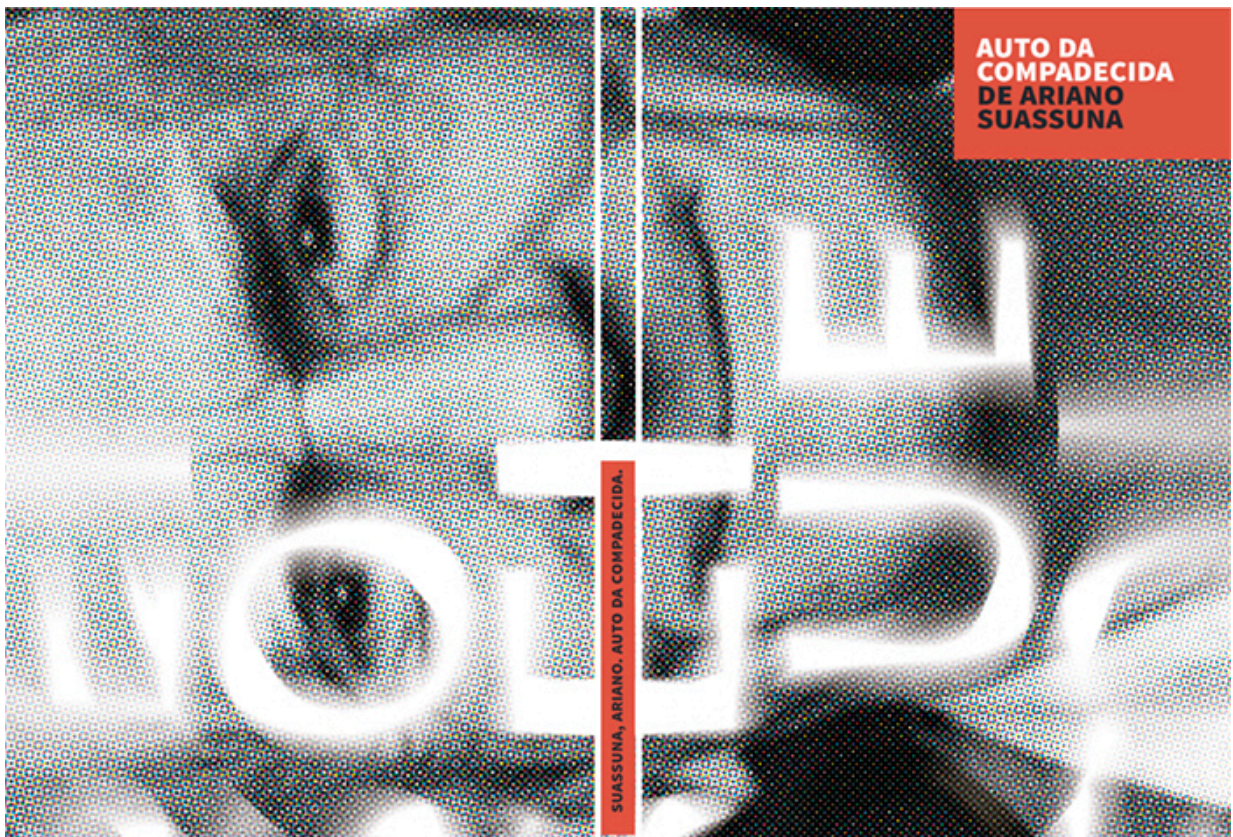


Figura 24: partes visíveis da sobrecapa quando dobrada e em volta do livro

Num primeiro momento, enquanto o projeto gráfico do livro ainda era guiado pela cor azul, confeccionei, com a ajuda do sr. Mazinho da gráfica da UnB, sobrecapas em papel artesanal. Com a técnica do *letterpress*¹⁰, imprimimos a citação "não sei, só sei que foi assim" em tinta azul. Com o andar do projeto e a troca de paleta de cores, as sobrecapas tiveram de ser refeitas.

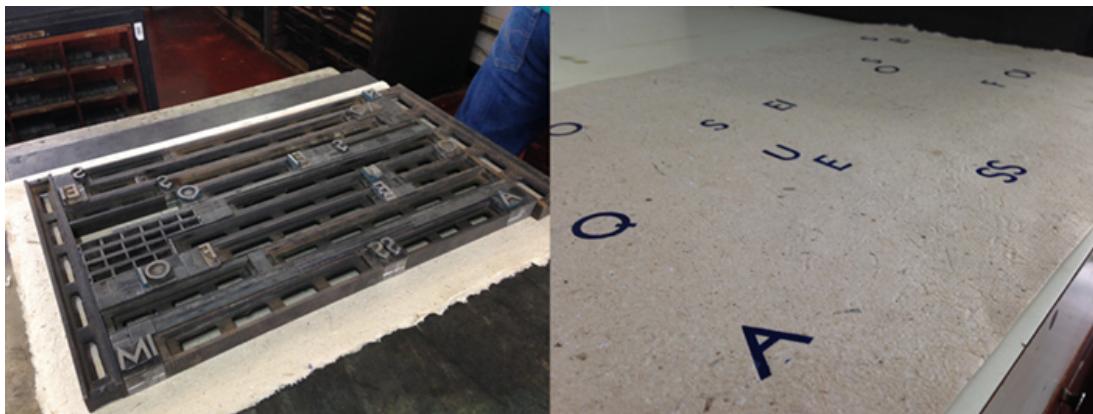


Figura 25: letterpress em papel artesanal

Para a capa do livro, continuei trabalhando com a citação "não sei, só sei que foi assim", mas em uma composição diferente. Montei uma malha de quadrados 1x1 e encaixei as letras nessa malha, percorrendo toda a capa, inclusive as orelhas, cada uma com 4 cm de largura.

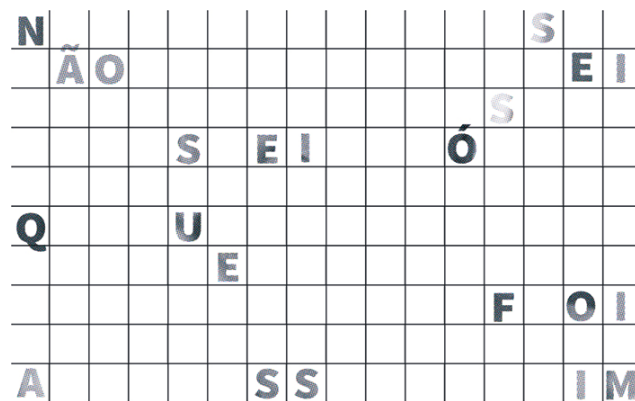


Figura 26: grid utilizado na capa do livro

¹⁰ Letterpress: processo de impressão em que o papel é pressionado contra os tipos móveis, alinhados, tintados e posicionados em uma prensa.

Com a inserção de conteúdo nas orelhas e picote na primeira orelha, para que ela possa se transformar em um marcador de página, o layout final para a capa ficou como apresentado abaixo.

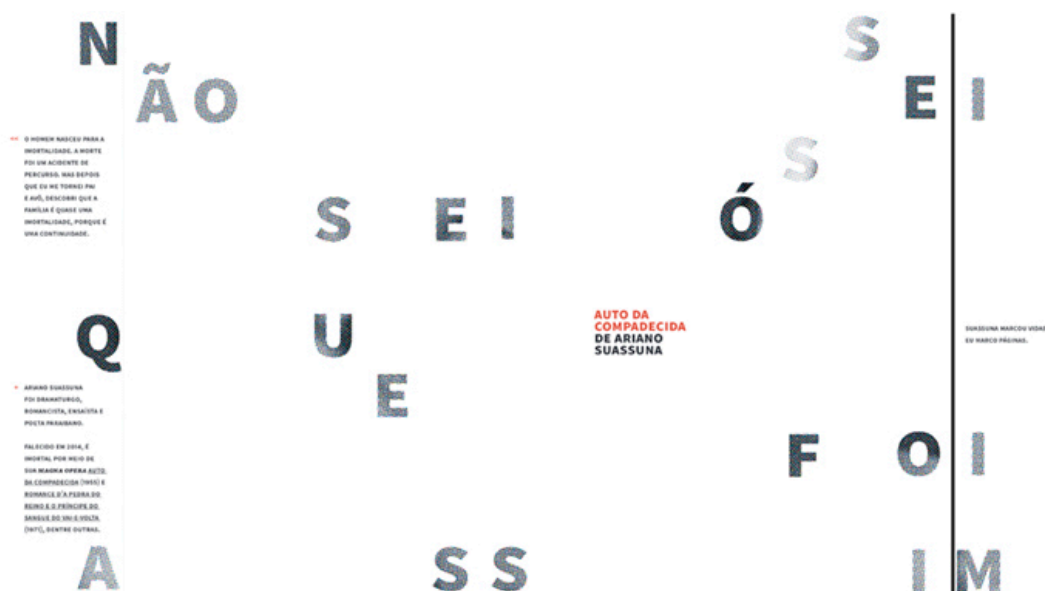


Figura 27: capa do livro

Na primeira orelha foi inserida a frase "Suassuna marcou vidas. Eu marco páginas", para ressaltar a existência do picote e o possível destaque da orelha. Na segunda orelha coloquei uma frase de Suassuna. "O homem nasceu para a imortalidade. A morte foi um acidente de percurso. Mas depois que eu me tornei pai e avô, descobri que a família é quase uma imortalidade, porque é uma continuidade."

6.4 Materialização

Com o arquivo do livro pronto, parti para a materialização do projeto. A capa do livro foi impressa em couchê fosco 300g; o miolo, em Pólen 85g. O material foi orçado nas gráficas Central Park e Athalaia. O preço unitário na Central Park foi de 140 reais por livro, 4 unidades, sem sobrecapa. Na Athalaia, uma unidade sairia por 215 reais. Mas, conforme aumentasse a tiragem, menor ficava o preço. Logo, fiz uma tiragem de 10 exemplares, saindo a 112,90 reais a unidade, com sobrecapa. O papel para a sobrecapa também foi Pólen 85g.



Figura 28: detalhe da sobrecapa impressa



Figura 29: frente e verso da sobrecapa impressa

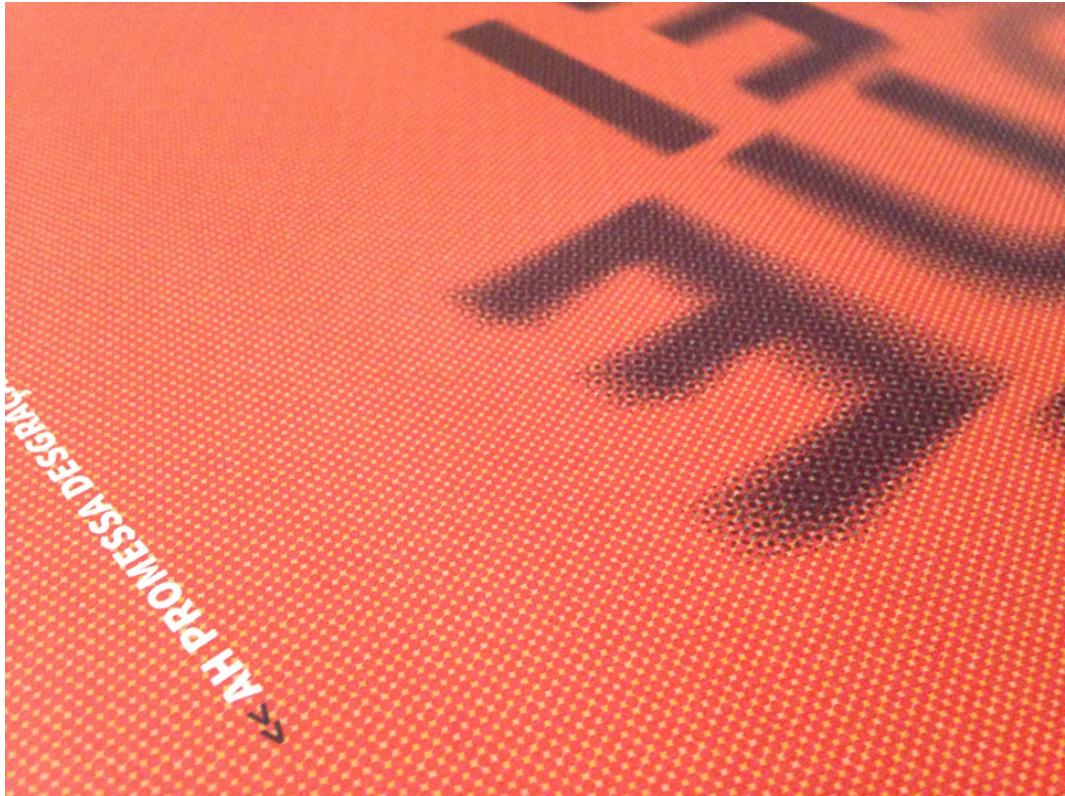


Figura 30: detalhe da sobrecapa impressa

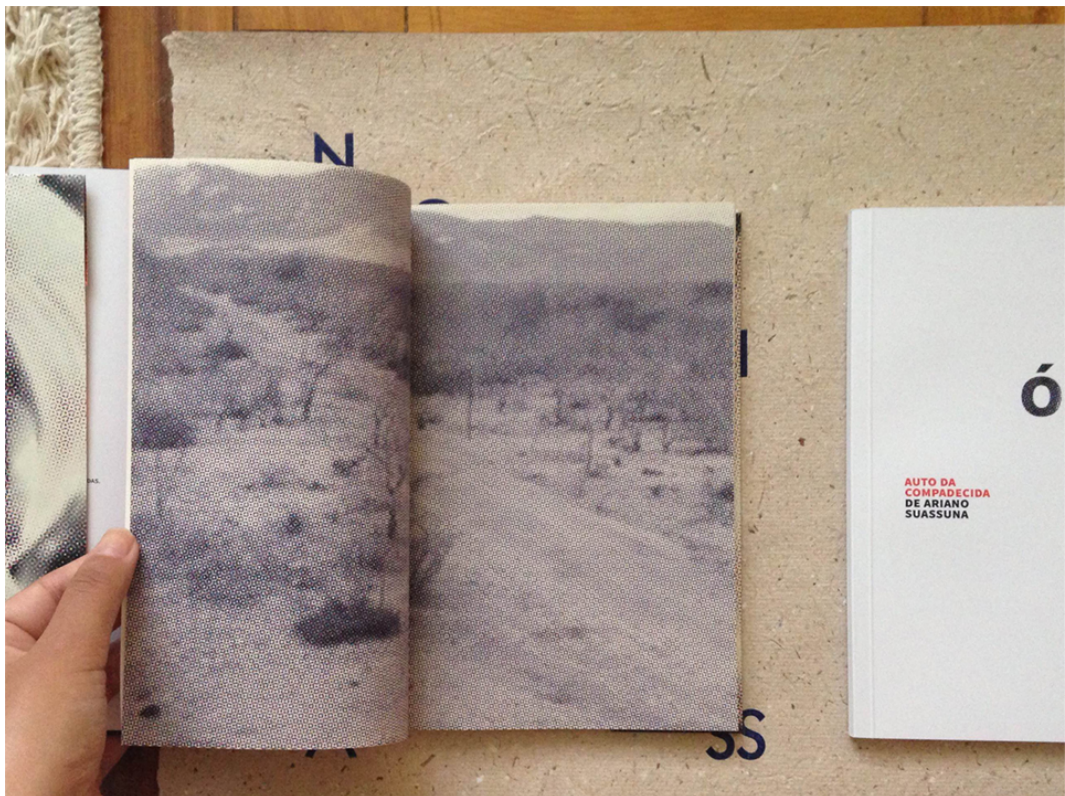


Figura 31: o produto pronto



Figura 32: o produto pronto

Escolhi trabalhar com o Pólen especialmente pelo seu aspecto poroso. É um papel bastante agradável ao toque, além de ser levemente amarelado, tornando-se um fundo para o texto mais agradável aos olhos do que o tradicional branco. Já para a capa, a escolha pelo couchê fosco foi o plano B. Inicialmente, o material também deveria ter um aspecto poroso, mas por questões de acabamento e orçamento, tive de optar pelo couchê.

7. Considerações

(...) temos uma experiência singular quando o material vivenciado faz o percurso até a sua consecução. Então, e só então, ela é integrada e demarcada no fluxo geral da experiência proveniente de outras experiências. (...) Essa experiência é um todo e carrega em si seu caráter individualizador e sua autossuficiência. Trata-se de *uma* experiência. DEWEY (2010, p. 109)

Foram quase três meses e meio de muito trabalho. Desde que cursei pré-projeto, no sexto semestre, já sabia que era sobre isso que eu queria falar no meu TCC, sobre design de experiência aplicado em livros impressos. A certeza ajudou, mas não fez com que as coisas fossem mais fáceis. É capaz até de ter feito ficar mais difícil. Sabendo que é isso que eu quero fazer depois de formada fez com que eu fosse muito crítica em relação ao que eu estava conseguindo apresentar.

Com os dados que consegui sobre o mercado, me senti mais segura em relação ao caminho que quero trilhar. Sinto que, independentemente do suporte digital, ainda há espaço para trabalhar e inovar no mercado editorial de publicações impressas. No entanto, hoje vejo que meu interesse por design de experiência não se limita à sua aplicação em livros impressos, mas se expande e se encontra na noção de ambientes experienciáveis, interativos e táteis.

O processo de construção desse projeto foi extremamente cansativo. Foi muita pesquisa de referência, tentativas de projetos gráficos, erros de diagramação... Posso dizer que esse processo inteiro foi uma série de desafios impensáveis, mas que resultaram em um produto no qual consigo enxergar todas as observações, considerações e referências levantadas postas em ação.

Gosto de pensar nesse projeto como um exemplo do que podemos fazer dentro do mercado editorial de livros impressos e como o design de experiência pode oferecer ao leitor uma experiência de leitura mais interativa. Me encantam os livros pensados com tanta minúcia que ficam marcados em nossa memória. São livros tão bem produzidos que nos marcam além da história que carregam. E, com o auxílio do design de experiência, espero ser capaz eu também de marcar pessoas.

8. Bibliografia

AARTS, E. MARZANO, S. *The New Everyday: Views on Ambient Intelligence*.
Roterdã, 010 Publishers, 2003. 352 p.

ASSIS, L. *No ano 2050, haverá livros, revistas e jornais impressos em papel?*
Disponível em: <<http://knowledge.othink.com/index.php/brasil-2050/104-no-ano-2050-havera-livros-revistas-e-jornais-impressos-em-papel>>. Acesso em 1/1/2014.

CARDOSO, R. *Design para um mundo complexo*. São Paulo, Cosac Naify, 2012.
264p.

DEWEY, J. (1934). *Arte como experiência*. São Paulo, Martins Editora, 2010.

HENDEL, R. (2003). *O design do livro*. 2ª edição. Granja Viana, Ateliê Editorial,
2006. 224p.

MARIA BRANDÃO, L. *Livros impressos ainda dominam o mercado*. O Povo Online.
Disponível em:

<<http://www.opovo.com.br/app/opovo/economia/2012/04/28/noticiasjornaleconomia,2829547/livros-impressos-ainda-dominam-o-mercado.shtml>>. Acesso em 2/1/2014.

SAMARA, T. *Guia de design editorial*. Porto Alegre, Bookman, 2011. 240p.